

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Laporan skripsi penciptaan ini dibuat untuk film animasi dokumenter berjudul “Ambulance” yang merupakan proyek tugas akhir Universitas Multimedia Nusantara. Film animasi ini menceritakan tentang keresahan pengemudi ambulans AGD Dinkes DKI Jakarta yang bernama David Salahatul Lubis, yang sudah berbagi pengalamannya kepada penulis dan rekan penulis untuk diolah menjadi animasi dokumenter 3D berdurasi kurang lebih 3 menit.

Dalam laporan skripsi penciptaan ini penulis merancang *shot* yang memvisualisasikan rasa keresahan dan ketegangan pengemudi ambulans ketika sedang bertugas dari sudut pandang orang ketiga dengan melibatkan penonton untuk merasakan konflik yang terjadi, *filmmaker* itu sendiri. Untuk mendukung penulisan dan perancangan *shot*, penulis melakukan observasi langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam proses perancangan *shot* animasi dokumenter “Ambulance” sebagai referensi.

3.1.1. Sinopsis

Film ini menceritakan tentang pengalaman seorang pengemudi ambulans yang bernama David Sahalatul Lubis terjebak kemacetan ketika sedang ingin mengantarkan pasien kerumah sakit di daerah DKI Jakarta. Saat itu ia melakukan tugas bersama dengan rekannya, kondisi pasien memang *transportable* namun di tengah perjalanan kondisi pasien memburuk yang mengharuskan pasien tersebut

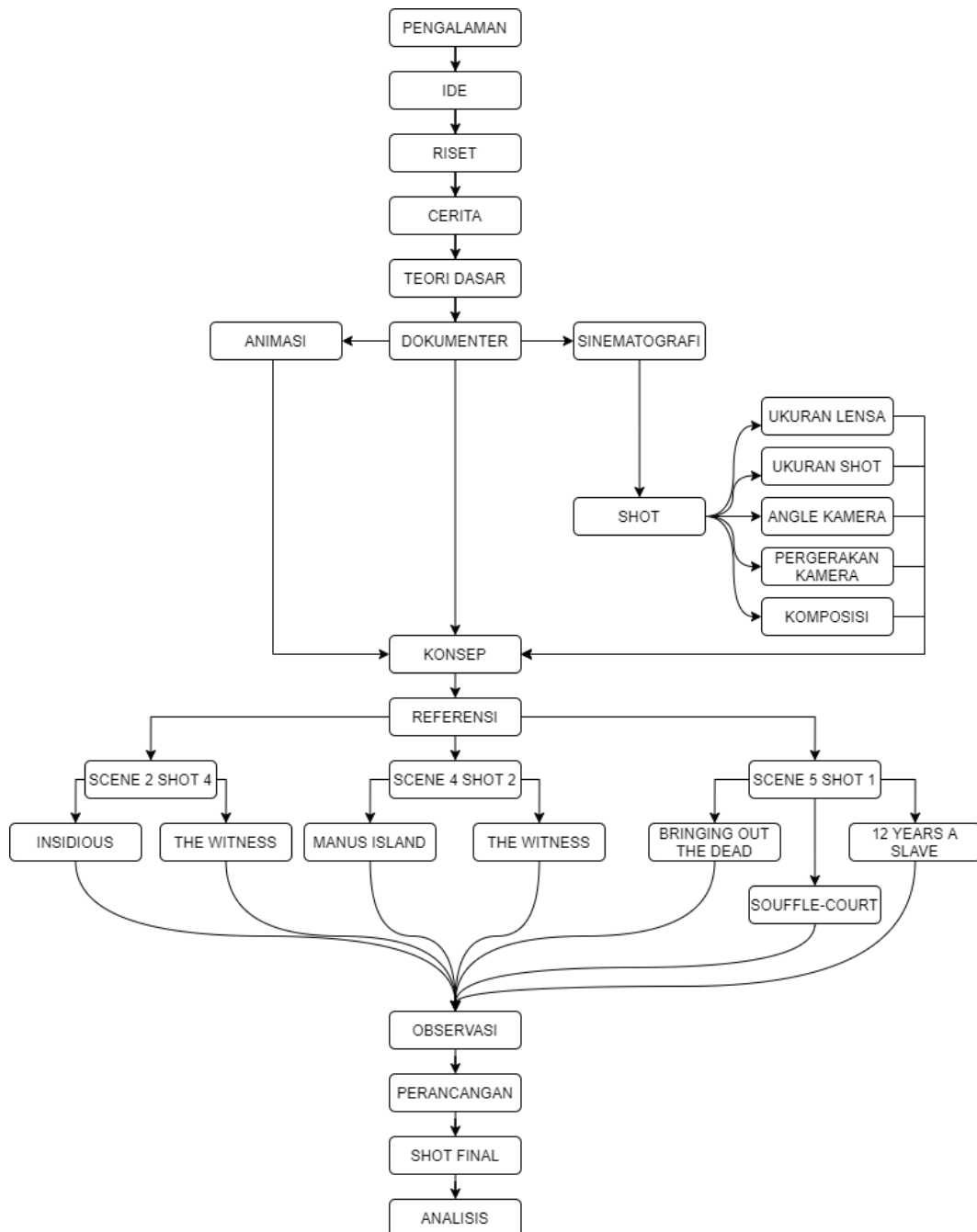
segera ditangani di rumah sakit dengan alat yang lebih lebih memadai. Bapak David mencoba segala cara untuk dapat sampai ke rumah sakit tepat waktu dengan kondisi pasien yang kritis sehingga ia merasakan tekanan dan keresahan yang sangat kuat di belakang dan di depannya.

3.1.2. Posisi Penulis

Posisi penulis pada proyek film animasi ini sebagai peneliti dan pelaku dalam merancang *shot* animasi dokumenter 3D “Ambulance”.

3.2. Tahapan Kerja

Perancangan laporan skripsi ini dilakukan secara sistematis, dimulai dari observasi langsung ke lapangan atau pengumpulan data dari sumber yang *valid*. Penulis dan rekan penulis mulai dari pengalaman pribadi yang berhubungan dengan ambulans di jalan, lalu masuk ke dalam ide untuk film animasi seperti apa yang ingin dibuat, setelah itu masuk ke proses riset untuk mendapatkan cerita. Kemudian cerita tersebut penulis merancang *shot* berdasarkan observasi lapangan dan berdasarkan literatur yang tepat, menggunakan teori-teori yang sudah penulis pelajari di ruanglingkup kampus ataupun diluar, dan menonton banyak film dokumenter atau fiksi sebagai referensi *shot* yang penulis rancang. Skematika yang penulis rancang terlampir pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Skematika Perancangan
(Dokumentasi Pribadi)

3.3. Konsep

Pada proses perancangan *shot* di dalam film animasi dokumenter “Ambulance”, penulis ingin menggambarkan keresahan dan ketegangan yang dialami oleh pengemudi ambulans Bapak David Salahatul Lubis dengan cara menempatkan penonton untuk ikut andil dalam konflik yang terjadi :

1. *Scene 2 shot 4* yang memiliki adegan ketika Bapak David berbalik arah dari belakang setelah mengetahui keadaan pasien dari rekannya. Bapak David mengeluarkan ekspresi yang sangat khawatir dan merasakan ketegangan yang sangat tinggi untuk diperlihatkan kepada penonton. Pada adegan ini, Bapak David merasa sangat bingung dan bernafas berat karena keadaan yang terjadi di sekitarnya. Adegan ini merupakan akibat dari narasi *shot* sebelumnya “Bang, kenapa bang!!?” Kata Bapak David.”Gawat nih bang!! 33.” Kata perawat.
2. *Scene 4 shot 2* berisikan adegan ekspresi dari Bapak David yang disajikan melalui spion tengah mobil ambulans sebagai representasi dirinya sedang dalam keadaan terjebak dalam keadaan genting dan *keyword* pada *shot* ini adalah untuk memperlihatkan ketegangan dan keresahan secara bersamaan. *Shot* ini memperlihatkan tentang tokoh utama Bapak David mencoba untuk melihat keadaan rekannya di belakang yang sedang menangani pasien ketika sedang terjebak macet. Pada *shot* ini memiliki narasi “Saya bingung, saya melihat di tengah, kok pada keringetan semua..”.

3. *Scene 5 shot 1* berisi adegan ketika pengemudi ambulans meratapi keadaan sekitarnya dan berhadapan dengan situasi darurat namun tidak bisa berbuat apa-apa dikarenakan keadaan jalan yang sudah sangat macet dan tidak bergerak, sehingga pengemudi ambulans Bapak David melihat sekitar dan keadaan pasien lalu merasakan keresahan dan putus asa kemudian penonton dapat merasakan keresahan yang dialami oleh Bapak David . Adegan ini bernarasikan “Saya kan emang bukan di medis ya, tapi saya ngeliatnya... langsung beda gitu lho...”

3.4. Acuan

Penulis menggunakan berbagai macam referensi baik dari film atau animasi untuk merancang *shot* untuk film animasi dokumenter “Ambulance” yang penulis buat. Referensi yang penulis gunakan dalam perancangan film ini “The Witness”, “12 Years a Slave”, “Manus Island”, “Insidious”, dan “Souffle-court”. Penulis memilih referensi dari film-film tersebut karena melihat kesamaan *shot* yang memperlihatkan rasa keresahan dan ketegangan dari situasi yang dialami oleh tokoh utama pada beberapa adegan dalam film tersebut dengan *shot* yang penulis rancang sedemikian rupa pada animasi dokumenter “Ambulance”.

3.4.1. The Witness

The Witness (2018) yang didistribusi oleh Netflix dalam series *Love Death Robot* merupakan cerita yang berlatar di masa depan dengan bangunan yang megah dan menjulang tinggi, menceritakan tentang seorang wanita penghibur dan laki laki berkacamata yang terjatoh dalam kejadian berulang yang tragis dan tegang.

Mereka terlibat dalam adegan pembunuhan yang tidak disadari oleh mereka terjadi berulang kali.



Gambar 3.2 *The Witness*
(Netflix, 2018)

3.4.2. 12 Years a Slave

'12 Years a Slave' merupakan film panjang yang diangkat berdasarkan kisah nyata dari perbudakan di tahun 1850-an,0 terhadap Solomon Northup orang kulit hitam yang diculik dan dijadikan budak oleh orang kulit putih selama 12 tahun. Film ini di sutradarai oleh Steve McQueen dan tokoh utamanya diperankan oleh Chiwetel Ejiofor. Tokoh utama dalam film ini yang menjadi referensi utama penulis sebagai metode memvisualisasikan keresahan secara emosional.



Gambar 3.3 *12 Years A Slave*
(www.nme.com , 2014)

3.4.3. Manus Island

‘*Manus Island*’ merupakan sebuah film dokumenter animasi 3D dan 2D yang menceritakan tentang jurnalis dari Iran yang bernama Behrouz dan Omar. Mereka berdua pergi dari negaranya untuk menjadi kebebasan berpendapat karena di negaranya Iran sangat fanatik dengan agama islam. Sedangkan mereka berdua tidak percaya terhadap tuhan, maka dari itu mereka pergi dari negaranya dan mendengar bahwa Australia merupakan negara bebas berpendapat. Mereka berdua terdampar di Indonesia dan mencoba untuk pergi ke Australia dengan cara apapun sampai pada akhirnya mereka ditempatkan di pulau manus tanpa ada batas waktu.



Gambar 3.4 *Manus Island*

(www.junkee.com, 2015)

3.4.4. Insidious (2011)

Insidious merupakan film bergenre horror yang dipublikasikan pada tahun 2011 menceritakan tentang arwah yang bertukar jiwa dengan pemeran pria utama yang diperankan oleh Patrick Wilson dan pemeran pria tersebut terkunci di dunia arwah dan mencoba untuk kembali lagi dengan berbagai macam cara namun gagal. Hingga akhirnya istri dari pemeran laki-laki ini sadar bahwa suaminya sudah tidak sama seperti dulu dan dirinya memanggil pawang hantu untuk memecahkan

masalahnya. Akan tetapi hal tersebut malah membuat istrinya menjadi buronan oleh arwah jahat yang ada di dalam tubuh suaminya.



Gambar 3.5 *Insidious*
(Netflix, 2011)

3.4.5. Souffle-court (2018)

Souffle-court merupakan film bergenre drama dan menceritakan tentang seorang anak yang dipaksa untuk mengikuti kemauan ayahnya namun dirinya tidak menikmati dan sangat tidak suka dengan apa yang ayahnya perintahkan. Pada akhirnya dirinya mencari sendiri kebebasan dan lepas dari kekang ayahnya yang terus menerus memberinya perintah untuk dituruti. Dalam film ini menyampaikan rasa emosional yang cukup tinggi dan memberikan efek yang dalam pada tokoh utamanya.



Gambar 3.6 *Souffle-Court*
(Youtube Gobelins, 2019)

3.4.6. **Bringing out the dead**

Film ini dirilis pada tahun 1999 dan diperankan oleh *Nicholas Cage* sebagai pemeran utamanya. *Bringing out the dead* merupakan film tentang seorang paramedic ambulans yang bekerja terlalu berlebihan sehingga membuat dirinya berhalusinasi tentang orang-orang yang tidak dapat dirinya selamatkan ketika bekerja. Lambat laun pemeran utama ini semakin parah halusinasinya dan pergerakan kamera serta lensa yang digunakan pada film ini sangat terbatas sehingga membuat film ini sedikit kurang maksimal namun komposisi yang digunakan dapat menjadi acuan serta ukuran lensa yang menjadi referensi yang dapat penulis gunakan untuk eksplorasi dan eksperimen dalam pembuatan *shot* yang ada.



Gambar 3.7 Bringing out the dead
(FilmSchoolReject, 2020)

3.5. Observasi Referensi

Observasi Referensi ini penulis lakukan untuk mengetahui informasi apa saja yang ada pada sebuah *shot* dan mendapatkan komposisi yang penulis buat untuk *shot* yang penulis rancang. *Shot* yang penulis rancang dalam film animasi dokumenter ‘Ambulance’ terdapat pada *scene 2 shot 4*, *scene 4 shot 2*, dan *scene 5* pada *shot 1* berikut observasi yang penulis lakukan untuk pembuatan *shot* film animasi dokumenter ‘Ambulance’:

3.5.1. *Scene 2 Shot 4*

Untuk perancangan pada *shot* ini, penulis menggunakan beberapa adegan dari film *The Witness* (2018) sebagai referensi. Pada acuan yang pertama perancangan untuk *scene 2 shot 4*, penulis menggunakan referensi dari *shot* ketika tokoh laki-laki di *The Witness* baru saja membunuh dan di situ tokoh didukung oleh pergerakan kamera yang sedikit bergerak atau bisa dikatakan *handheld* untuk memperlihatkan keresahan setelah membunuh dan diberikan efek blur untuk menggambarkan keadaan pusing setelah mendengar suara tembakan dari jalan dekat. Penulis mengobservasi pergerakan kamera yang digunakan yaitu *handheld*, *angle of view* yang tertera juga menggunakan *high angle* untuk menunjukan kelemahan tokoh, ketidakberdayaan, dan tidak mempunyai kuasa, serta takut atau terintimidasi dan dipadukan dengan *medium shot* subjek yang di masukan kedalam frame dari pinggang hingga bagian atas untuk memperlihatkan bahasa tubuh subjek tersebut. Kemudian focal length yang digunakan disini juga sangat ekstrim menggunakan prime lens dengan *focal length 8* yang membuat seluruh

keadaan menjadi lebih terfokuskan kepada tokoh atau subjek di dalam frame tersebut.



Gambar 3.8 *The Witness*
(Netflix, 2018)

Sebagai acuan kedua perancangan *scene 2 shot 4*, dari film *Insidious (2011)* merupakan film bergenre *horror paranormal activity* dan penulis memilih *shot* adegan saat istrinya mendengar suara teriakan *Now!!* namun dirinya sadar bahwa dia sedang sendiri di lantai 1 rumah tidak ada suami atau siapa pun di rumah sehingga dirinya menelepon suaminya dengan rasa cemas dan resah sembari melihat ke atas apa yang terjadi. *Shot* disini menggunakan *high angle* ekstrim dan *medium long shot* yang menandakan tidak bertenaga, takut, dan terintimidasi serta *shot* ini merupakan *shot* yang ideal untuk situasi ketika hubungan antar elemen visual yang ada di dalam *frame* dan membangun serta menyajikan poin eksposisi untuk penonton nikmati. Pergerakan kamera yang digunakan disini adalah *still shot* dan *prime lens* dengan lensa 18mm untuk membuat ruang sedikit terdistorsi dan memiliki fokus kepada subjek.



Gambar 3.9 *Insidious*
(IMBD, 2011)

Setelah penulis melakukan observasi terhadap kedua buah referensi untuk perancangan *scene 2 shot 4*, penulis menyimpulkan bahwa untuk mendukung ketegangan dan keresahan sangat cocok dipadukan dengan pergerakan kamera yang tidak beraturan sehingga dapat membuat rasa tidak nyaman lalu dengan *focal length* yang ekstrim lebih dapat memfokuskan tokoh sehingga penonton dapat mengidentifikasi apa yang terjadi di sebuah *frame* dan komposisi *high angle* sangat berperan penting dalam merespon ekspektasi penonton di dalam *frame*. Berikut adalah tabel yang penulis dapat dari hasil observasi referensi yang akan digunakan untuk *scene 2 shot 4*:

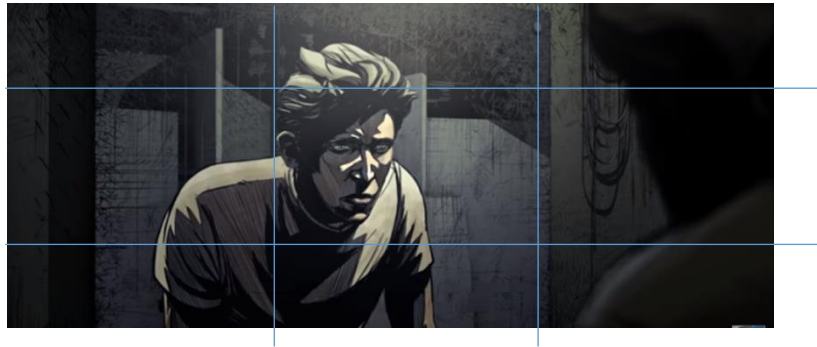
Tabel 3.1 Observasi Referensi *Scene 2 Shot 4*
(Dokumentasi Pribadi)

Film	Ukuran <i>Shot</i>	Komposisi	Pergerakan	Jenis Lensa	Angle camera
The Witness (00:01:13)	<i>Medium</i> Close Up <i>shot</i>	Balanced	HandHeld	Prime Lens 8 mm	Extreme High Angle
Insidious (00:22:19)	<i>Medium</i> Long <i>shot</i>	Rule of third	Zoom in	Prime Lens 18 mm	High angle

3.5.2. *Scene 4 Shot 2*

Perancangan pada *scene 4 shot 2* ini penulis menggunakan referensi *shot* dari film *Manus Island*, penulis menggunakan adegan *medium close up* pada saat Behrouz sedang menatap dirinya terdiam di kaca besar di dalam kamar mandi penjara Pulau Manus. Penggunaan *medium close up shot* pada adegan ini memberikan banyak informasi mengenai tokoh ketika sedang berdialog atau narasi. Pada *shot* ini, *angle* yang digunakan eye level untuk memperlihatkan pandangan tokoh. *Rule of third* juga menguatkan ekspresi raut wajah yang ada pada diri Behrouz untuk menggambarkan bahwa dirinya sendiri tidak tahu apa yang harus dilakukan dan berpikir keras mencari sebuah solusi untuk dirinya. Komposisi yang digunakan adalah *overlapping depth cues* untuk menciptakan isyarat mendalam atas asumsi subjek itu sendiri dan dipadukan dengan *zoom lens 35-200 mm* untuk

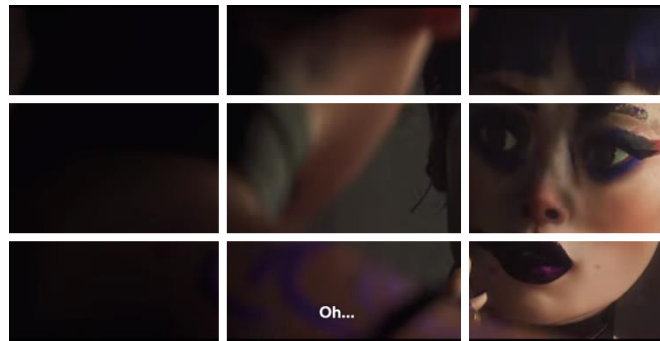
mendapatkan hasil pergerakan *dolly in* dari kamera yang masih dapat menjaga ruang dalam *frame* agar tidak terlalu banyak berubah.



Gambar 3.10 *Manus Island*

(Lukas Schrank, 2016)

Penulis juga memiliki acuan kedua untuk perancangan *scene 4 shot 2*, penulis menggunakan *shot* dari ‘*The Witness*’ saat tokoh perempuannya melihat ke arah kaca ketika sedang bertata rias namun terasa gelisah karena mendengar sesuatu yang tidak lazim. Pada adegan ini digunakan *Close Up Shot* untuk memberikan kedekatan penonton kepada subjek agar dapat merasakan emosi yang dimainkan oleh subjek dalam film. Dalam *shot* ini juga terdapat penggunaan komposisi *rule of third* yang menciptakan visual harmoni dalam sebuah *shot* dan akan menyediakan ruang dalam *frame* untuk memperlihatkan elemen krusial yang membuat komposisi dinamis. Penggunaan *shot* ini juga menciptakan fokus penonton pada wajah tokoh berkat penggunaan *close up shot* dipadukan dengan *rule of third* dan dapat memperjelas rasa gelisah atau resah tokoh dari raut wajah yang diberikan dan pergerakan kamera disini menggunakan *still shot* dan menggunakan *prime lens 50mm* atau biasa di sebut dengan lensa *fix*.



Gambar 3.11 *The Witness*
(Netflix, 2018)

Setelah penulis selesai mengobservasi kedua referensi untuk *scene 4 shot 2*, penulis menyimpulkan bahwa *shot* yang diperlihatkan lebih fokus pada ekspresi tokoh yang resah dan cemas karena terjadi sesuatu di lingkungan dirinya. Keadaan ini membuat dibutuhkan *shot* yang mempersempit *frame* untuk lebih menonjolkan tokoh dalam komposisi dan pergerakan kamera *handheld* penulis terapkan untuk meningkatkan efek yang lebih mendalam untuk penonton nikmati yang penulis rancang. Berikut ini tabel yang penulis dapat dari hasil observasi referensi untuk *scene 4 shot 2*:

Tabel 3.2 Observasi Referensi *Scene 4 Shot 2*
(Dokumentasi Pribadi)

Film	Ukuran <i>Shot</i>	Komposisi	Pergerakan	Jenis Lensa	Angle camera
<i>Manus Island</i>	<i>Medium close up</i>	<i>Overlapping depth cues</i>	<i>Dolly in</i>	<i>Zoom lens 35-200mm</i>	<i>Eye level</i>

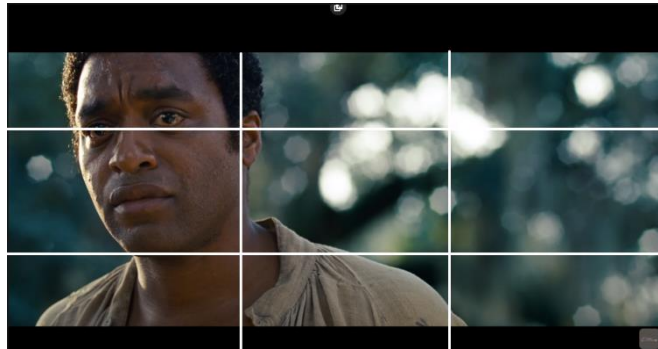
(00:05:48)	<i>shot</i>				
<i>The Witness</i> (00:00:52)	<i>Medium</i> <i>long shot</i>	<i>Rule of third</i>	<i>Still shot</i>	<i>Prime</i> <i>Lens 50</i> <i>mm</i>	<i>Eye</i> <i>level</i>

3.5.3. *Scene 5 Shot 1*

Penulis menggunakan salah satu *shot* dari film panjang '*12 Years a Slave*' sebagai acuan untuk *scene 5 shot 1*. Pada acuan pertama ini, penulis memilih adegan pemeran utama ketika sedang berdiam diri meratapi sekelilingnya dengan ekspresi yang sangat mendalam dicurahkan oleh pemeran utama tersebut tersampaikan kepada penonton yang menjadi referensi penulis. Dalam adegan yang ditampilkan tersebut, ukuran *shot* yang digunakan adalah *medium close up* yang memberikan informasi seorang tokoh ketika melakukan aksi yang tidak melibatkan banyak pergerakan dalam suatu *frame* atau gerakan yang ekstrim. Meskipun *shot* ini diambil menggunakan *medium close up* namun *shot* ini tetap dapat memuat latar keadaan lingkungan sekitar tokoh dan memperlihatkan tokoh sedang dalam kondisi tertentu kemudian dipadukan dengan *rule of third*.

Penggunaan *angle* pada *shot* ini tidak sejajar dengan mata, namun sedikit *low angle* untuk memperlihatkan kekuatan yang ada pada sebuah tokoh pada situasi tertentu. Kemudian pergerakan kamera yang *still shot* semakin membuat penonton fokus terhadap apa pun yang bergerak pada tokoh yang ada di dalam *frame* sehingga menjadi terfokus. Dengan didukungnya *prime lens* yang

menggunakan *focal length* 50mm sehingga membuat latar menjadi sangat *blur* dan lebih fokus kepada *act* karakternya.



Gambar 3.12 *12 Years A Slave*
(Youtube The Cinema Cartography, 2013)

Sebagai acuan *shot* kedua *scene 5 shot 1*, penulis menggunakan adegan dari animasi *Soufflé-court* (2018) ketika pemeran utamanya menyadari bahwa dirinya sangat merasa terbebani dan tidak bebas dalam pilihan hidupnya. Penerapan ukuran *shot* ini menggunakan *medium shot* untuk memperlihatkan penonton bahasa tubuh tokoh tersebut namun dari perspektif yang dekat dan dapat membuat penonton melihat detail ekspresi nuansa wajah yang diperlihatkan oleh tokoh dalam perihai emosi. Kemudian *rule of third* juga digunakan di sini untuk menciptakan komposisi harmonis sehingga menciptakan suatu titik optimal pada bagian tubuh dan wajah. *Angle* kamera yang digunakan disini adalah *eye level* untuk memeperlihatkan raut wajah tokoh secara sempurna.

Pergerakan kamera yang digunakan pada *shot* ini adalah *dolly in* yang menunjukkan fokus satu titik di dalam sebuah *frame* yang bertujuan untuk mempertegas ekspresi tokoh. Lensa yang digunakan juga merupakan *zoom lens* 18-140 mm yang memberikan efek tidak banyak distorsi pada bentuk-bentuk objek dalam film yang tidak memecah fokus untuk tokoh itu sendiri.



Gambar 3.13 *Souffle-Court*
(Youtube Gobelins, 2019)

Sebagai acuan ketiga *scene 5 shot 1* penulis menggunakan adegan dari film ‘Bringing Out The Dead’ ketika pemeran utama sedang melihat keadaan sekeliling di kota New York melihat berbagai macam orang yang tergeletak dan *homeless* dengan tatapan iba dan sedih. Penerapan ukuran *shot* yang *close up* untuk memperlihatkan ekspresi tokoh dengan jelas namun kurang dapat memperlihatkan bahasa tubuh tokoh, perspektif yang dilihat oleh penonton juga terasa sempit tidak dapat merasakan keadaan disekitar tokoh. *Rule of third* pada *shot* ini digunakan sejajar dengan garis mata sehingga penonton mendapatkan *eye contact* dengan tokoh secara langsung. *Angle Camera eye level* digunakan pada *shot* ini untuk menunjukkan ekspresi muka tokoh lebih jelas. Pergerakan kamera *handheld* digunakan pada *shot* ini untuk memperlihatkan keresahan tokoh ketika berada pada ruang lingkup kerjanya serta dapat memberikan penonton perasaan yang nyata untuk dapat merasakan hal yang sama dengan keadaan yang tokoh alami. Ukuran lensa pada *shot* ini menggunakan *prime lens* dengan *focal length* 24mm yang terlihat tidak terlalu banyak distorsi yang terjadi pada *shot* ini dan

bentuk-bentuk yang masih terlihat nyata sehingga tidak terlalu memberikan kesan *disturbing* kepada penonton.



Gambar 3.14 Bringing Out The Dead
(FilmSchoolRejects, 1999)

Setelah penulis selesai mengobservasi ketiga referensi *shot* untuk *scene 5 shot 1*, penulis mendapatkan kesimpulan bahwa *shot* yang ingin dicapai adalah mendukung visual ekspresi dengan *angle medium close up* mendekatkan jarak penonton dengan tokoh dalam hal secara emosional. Penulis menggunakan teknik *handheld* untuk pergerakan kamera yang lebih dinamis dan akan menambah ketegangan dan realitas pada *shot* yang penulis rancang. *Rule of third* digunakan untuk memperjelas bahasa tubuh dan komposisi *shot* yang seimbang agar dapat mencakup keseluruhan makna yang ada di dalam *frame*. Berikut ini merupakan tabel hasil dari observasi referensi untuk *scene 5 shot 1*:

Tabel 3.3 Observasi Referensi *Scene 5 Shot 1*
(Dokumentasi Pribadi)

Film	Ukuran <i>Shot</i>	Komposisi	Pergerakan	Jenis Lensa	Angle camera

<i>12 Years a Slave</i> (01:59:24)	<i>Medium close up shot</i>	<i>Rule of third</i>	<i>Still shot</i>	<i>Prime lens 50 mm</i>	<i>Low angle</i>
<i>Souffle-court</i> (00:02:40)	<i>Medium shot</i>	<i>Rule of third</i>	<i>Dolly in</i>	<i>Zoom lens 18-140mm</i>	<i>Eye level</i>
<i>Bringing out the dead</i> (00:17:49)	<i>Close Up Shot</i>	<i>Rule of third</i>	<i>Handheld still</i>	<i>Prime lens 24mm</i>	<i>Eye level</i>

3.6. Proses Perancangan

Proses perancangan pada *shot* dalam animasi dokumenter ‘Ambulance’, penulis menggunakan data-data yang valid berupa teori-teori yang tepat dan sesuai untuk merancang *shot* serta menganalisa transkrip untuk menggambarkan keresahan dan ketegangan Bapak David ketika sedang bertugas di lapangan mengemudi ambulans. Setelah data-data sudah lengkap terkumpul, baru kemudian penulis memulai perancangan *shot* yang mendukung visual ketegangan dan keresahan pengemudi ambulans terlebih dahulu. Kemudian penulis memilih *shot* yang terdapat ketegangan dan keresahan pengemudi ambulans pada *scene 2 shot 4*, *scene 4 shot 2*, dan *scene 5 shot 1*.

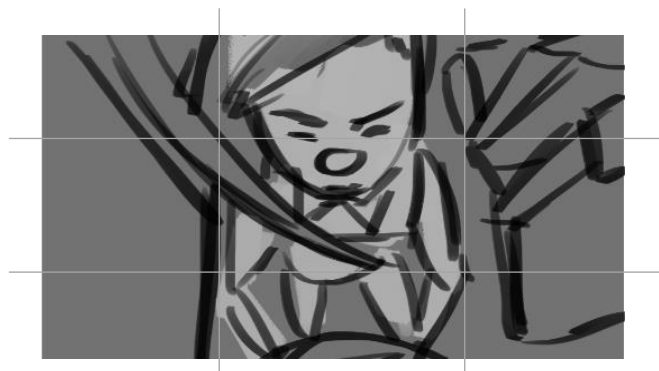
3.6.1. Perancangan *Scene 2 Shot 4*

Pada perancangan *Scene 2 shot 4* yang menunjukkan Bapak David selaku pengemudi ambulans sedang duduk di kursi pengemudi dengan latar belakang properti ambulans. Penulis membuat dua buah *shot* alternatif untuk mendukung visual ketegangan dan keresahan Bapak David ini terkait keadaan yang sedang menyimpannya. Penulis menggunakan referensi dari film *The Witness* dan *Insidious* sebagai acuan untuk menciptakan alternatif pada *scene 2 shot 4*. Dalam *shot* alternatif pertama yang penulis rancang menggunakan *close up shot* menempatkan tokoh di tengah. Penggunaan *close up shot* pada adegan ini memperlihatkan ekspresi tokoh yang detail dalam satu *frame*. Dari elemen komposisi penulis menggunakan *rule of third* untuk memperlihatkan ekspresi yang cukup memberikan informasi yang dipadukan dengan *high angle* yang membuat tokoh lebih tertekan dan tegang. Namun penggunaan *close up shot* membuat *shot* ini menjadi sangat penuh dan penonton tidak dapat melihat apa yang terjadi di sekitar tokoh. Penerapan *close up shot* tidak tepat dalam *shot* ini karena penulis untuk mendukung visual keresahan dan ketegangan tokoh dari lingkungannya bukan malah menghilangkannya.



Gambar 3.15 Alternatif Pertama
(Dokumentasi Pribadi)

Perancangan *shot* alternatif kedua, penulis menerapkan *medium close up shot* dalam adegan yang penulis rancang. Penggunaan *medium close up shot* ini memenuhi kriteria yang ingin penulis rancang karena *shot* ini mendukung meningkatkan keterlibatan penonton kepada tokoh dan lebih kuat dikombinasikan dengan ekstrim *high angle shot*. Penempatan tokoh pada posisi tengah *frame* sangat menguatkan *point of interest* dari *rule of third* itu sendiri namun jenis lensa yang digunakan di sini justru membatasi ruang gerak yang ada sehingga penulis menggunakan lensa 14.5mm *prime lens*, karena penulis ingin memperlihatkan keseluruhan *act* tokoh bukan malah sebaliknya. Serta perpaduan antara *prime lens* dengan pergerakan kamera *handheld* membuat *shot* menjadi lebih dinamis dan dapat menciptakan kedekatan pribadi dengan adegan film.

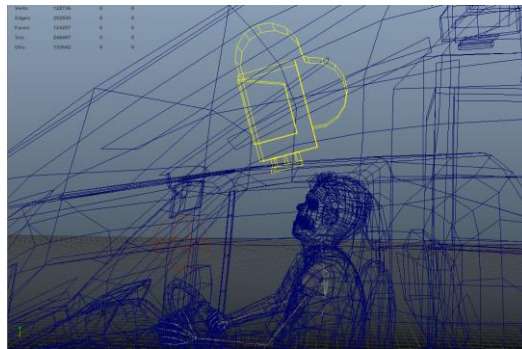


Gambar 3.16 Alternatif Kedua
(Dokumentasi Pribadi)

Setelah melewati proses perbandingan yang mengacu pada teori yang penulis terapkan, penulis memilih alternatif kedua. Sehingga penulis akan melanjutkan ke dalam proses eksplorasi kamera pada dunia nyata dan *software Maya*.

Penerapan kamera nyata ke dalam 3D *software Maya* penulis terapkan dengan eksplorasi sendiri dari alat yang penulis miliki yaitu *prime lens* dengan

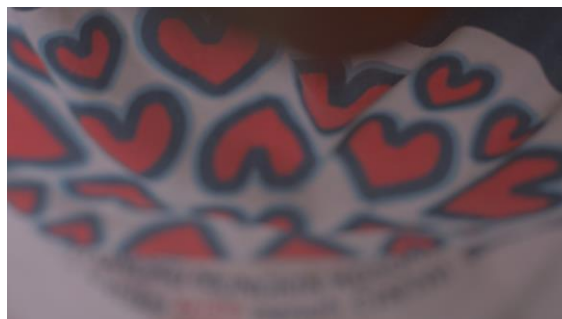
focal length 8 mm dan *prime lens focal length* 50 mm yang kemudian penulis terapkan melalui *attribute editor* pada maya dengan pengaturan *focal length* yang sama seperti yang sudah penulis lakukan dengan dunia nyata.



Gambar 3.17 Penempatan Kamera Virtual Pada *Software Maya*
(Dokumentasi Pribadi)

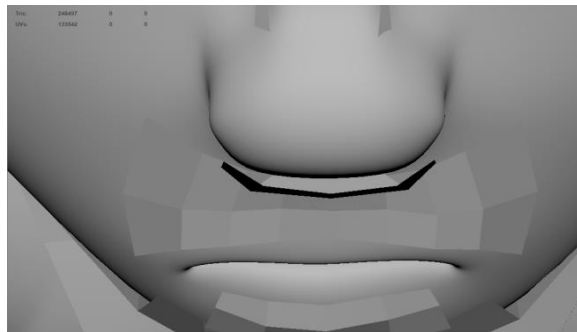


Gambar 3.18 *Prime Lens Focal Length* 8mm
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.19 *Prime Lens Focal Length* 50mm
(Dokumentasi Pribadi)

Gambar diatas merupakan penempatan kamera pada *software Maya* dengan *focal length* 8mm dan *focal length* 50 mm kendala yang dialami adalah menggunakan kamera di dunia nyata terbatas dan tidak leluasa seperti di dalam animasi, untuk mendapatkan gambar di atas setidaknya dibutuhkan mobil dengan atap yang lumayan tinggi namun karena keterbatasan materil penulis membuka *sunroof* mobil sehingga kamera bisa lebih jauh dari subjek yang pada akhirnya menghasilkan gambar di atas sebagai perbandingan yang menghasilkan gambar sebagai berikut pada *software Maya*:



Gambar 3.20 *Prime Lens Focal length 50mm*
(Dokumentasi Pribadi)

Hasil yang didapatkan setelah menggunakan *focal length* 50 mm menjadi terlalu dekat kepada tokoh sehingga ruang menjadi sempit dan tidak banyak kejadian yang terlihat pada *focal length* 50mm.

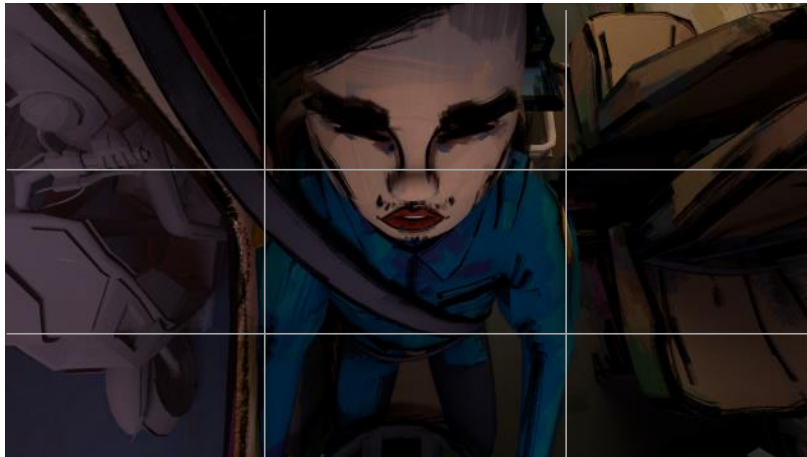


Gambar 3.21 *Prime Lens Focal Length 8mm*
(Dokumentasi Pribadi)

Berikut ini merupakan hasil dari focal length 8 mm, gambar yang dihasilkan sangat mencakup banyak area sehingga dapat memperlihatkan bahasa tubuh serta ekspresi yang lebih terlihat secara keseluruhan dari wajah hingga pinggang tokoh. Kemudian penulis menggunakan pergerakan kamera *handheld* pada *shot* ini untuk menciptakan *shot* yang dinamis serta memberikan efek sudut pandang orang ketiga.

Penulis melakukan eksplorasi dan observasi pada pergerakan kamera di dalam kendaraan bergerak lalu hasil observasi tersebut penulis terapkan ke dalam kamera di dalam *Maya*. Penulis mengimplementasikan pergerakan kamera nyata menjadi virtual dengan menggerakkan sudut translate X dan Y pada kamera. Untuk mempermudah pengaplikasian *handheld* pada kamera virtual ini penulis menggunakan *script* pada *Maya* sebagai alat bantu melakukan animasi kamera.

Keputusan desain *shot* hasil akhir perancangan *shot* yang penulis pilih adalah alternatif kedua yang menggunakan *medium close up shot* untuk memberikan penonton informasi tentang karakter ketika sedang melakukan aksi dalam sebuah frame, penulis memilih *high angle* untuk menunjukan ketakutan dan kelemahan yang dialami oleh tokoh utama. Penulis juga menggunakan elemen *rule of third* untuk mendapatkan point of interest serta fokus pada tokoh di dalam frame pada *shot* ini. Kemudian untuk memperkuat ketegangan pada *shot* ini penulis juga menambahkan pergerakan kamera *handheld* yang menimbulkan efek pergerakan yang dinamis ke dalam adegan dan memberikan kesan kepada penonton untuk menggiring mereka merasakan hal yang dirasakan oleh tokoh dalam film tersebut.



Gambar 3.22 Final *Shot*
(Dokumentasi Pribadi)

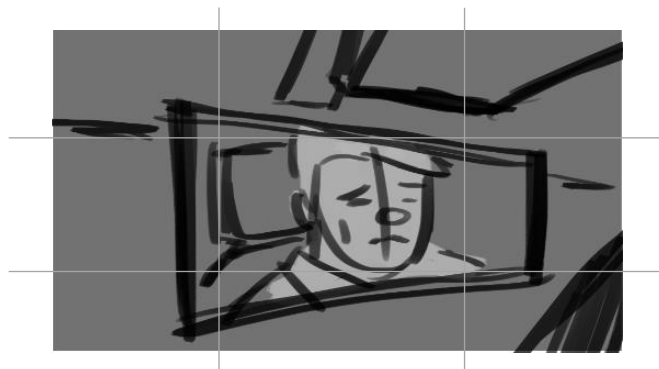
3.6.2. Perancangan *Scene 4 shot 2*

Penulis menggunakan referensi dari film *The Witness* dan *Manus Island* sebagai acuan perancangan *shot* untuk *scene 4 shot 2*, penulis merancang dua alternatif *shot*. *Shot* ini memperlihatkan ekspresi bingung dan khawatir Bapak David ketika melihat rekannya dibelakang melalui kaca spion tengah mobil ambulans. Dalam *shot* alternatif pertama, penulis merancang *shot* dengan menggunakan *medium close up* karena penerapan *medium close up* ini bertujuan untuk memperlihatkan ekspresi tokoh dan keadaan sekitar tokoh untuk memberikan informasi lebih yang berkaitan dengan apa yang sedang terjadi. Penggunaan *angle eye level* digunakan agar sejajar dan seimbang memberikan kesan rapih. Namun penulis ingin menampilkan kesan berantakan yang menggambarkan keadaan yang sedang dialami oleh pengemudi ambulans tersebut. Kemudian penerapan *medium close up* dan lensa kamera *standard frontal* dari bagian tengah ambulans membuat kesan yang terlalu teratur dan tidak memiliki gerakan dinamis yang dapat mendukung keresahan dan ketegangan tokoh pada situasi tersebut.



Gambar 3.23 Alternatif Pertama
(Dokumentasi Pribadi)

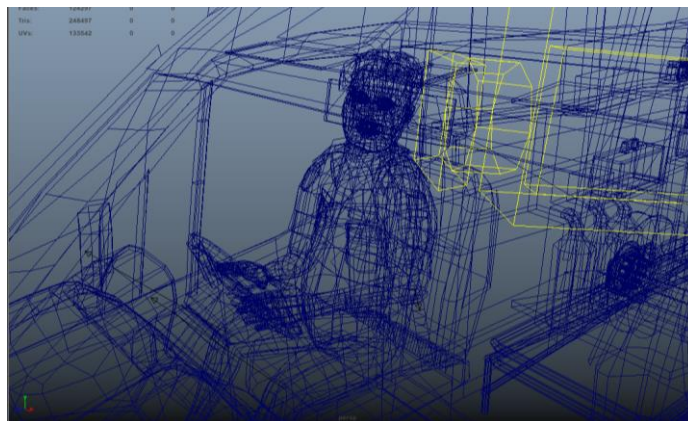
Perancangan *shot* alternatif kedua yang penulis rancang adalah menggunakan *shot* close up lebih berani mengambil $3/4$ *angle* kamera sehingga membuat seperempat badan tokoh masuk ke dalam *frame* spion yang dipadukan dengan *prime lens focal length* 14mm yang lebih membuat kondisi bentuk di dalam *frame* menjadi lebih tidak beraturan atau dalam artian berantakan. Elemen komposisi *rule of third* masih digunakan untuk meraih *point of interest* pada *shot* ini karena tidak hanya itu pergerakan kamera *handheld* diterapkan untuk memberikan pergerakan dinamis sehingga mendukung pandangan subjektif sehingga sangat harmoni.



Gambar 3.24 Alternatif Kedua
(Dokumentasi Pribadi)

Setelah melalui proses pertimbangan yang mengacu pada teori yang penulis gunakan, penulis memilih alternatif kedua. Sehingga selanjutnya penulis akan melakukan eksplorasi kamera dengan menggunakan alternatif kedua tersebut.

Penerapan kamera dari nyata ke 3D *software Maya* penulis menggunakan 2 tipe *prime lens* dengan *focal length* 50mm dan 8mm yang kemudian penulis coba terapkan pengaturan yang sama antara kamera nyata dengan kamera *attribute* di dalam *software Maya*. Berikut penempatan kamera yang ada di dalam maya dan dunia nyata sebagai perbandingan:



Gambar 3.25 Penempatan Kamera pada *Software Maya*
(Dokumentasi Pribadi)

Gambar di atas merupakan penempatan kamera yang penulis lakukan setelah melihat referensi dari dunia nyata menggunakan *prime lens* 8 mm dan 50 mm sebagai acuan *shot* pada *scene 4 shot 2*



Gambar 3.26 Referensi Dunia nyata dengan Prime Lens 50 mm
(Dokumentasi Pribadi)

Setelah penulis melakukan eksplorasi kamera di dunia nyata penulis mencobanya langsung ke dalam software Maya untuk melihat perbedaannya agar dapat mendapatkan hasil yang maksimal.



Gambar 3.27 Prime lens Focal length 8mm
(Dokumentasi Pribadi)

Ekplorasi yang penulis lakukan dengan *prime lens* dengan *focal length* 8mm menghasilkan komposisi *shot* yang dinamis dan seimbang untuk dilihat dalam sebuah frame dengan posisi tokoh di tengah menjadi fokus dari frame tersebut dan tokoh juga terlihat lebih kecil untuk memperkuat dominasi dari lingkungan sekitarnya.



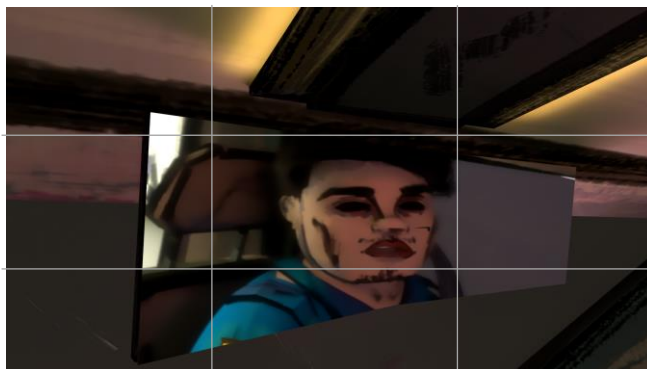
Gambar 3.28 Prime Lens Focal Length 50mm
(Dokumentasi Pribadi)

Eksplorasi kedua penulis menggunakan Prime lens focal length 50 mm, namun penulis mendapatkan komposisi *shot* yang tidak dinamis dan efektif sehingga pada eksplorasi ini penulis melihat ketidakseimbangan rule of third yang ada yang menimbulkan efek tokoh menjadi terlihat tidak tertekan dan tidak merasakan emosi yang cukup kuat pada *shot* ini.

Perancangan pergerakan kamera *handheld* pada *shot* ini penulis lakukan observasi dan mempraktikannya sendiri di kamera nyata sehingga pergerakan kamera di dunia nyata menjadi referensi penulis untuk menghasilkan *shot* ini. Proses implementasi pergerakan *handheld* ke dalam *shot* ini sama dengan perancangan 3.6.1.

Hasil akhir perancangan *shot* yang penulis terapkan adalah alternatif kedua karena sesuai dengan tujuan dan pesan keresahan akibat keadaan yang mendesak. Pemakaian *close up* pada *shot* ini memberikan kesan yang detail pada setiap gerakan ekspresi yang dilakukan oleh tokoh Bapak David dalam memperlihatkan emosi dan kebingungan atas keadaan yang terjadi. Penggunaan *rules of third* dan

angle 3/4 pada pergerakan tokoh yang dipantulkan melalui cermin penuh dengan makna.



Gambar 3.29 Final *Shot*
(Dokumentasi Pribadi)

3.6.3. Perancangan *Scene 5 shot 1*

Penulis menggunakan referensi film dan animasi pada perancangan *scene 5 shot 1* yaitu *Bringing Out The Dead*, *Souffle-Court*, dan *12 Years A Slave* sebagai acuan penulis untuk perancangan *shot* pada *scene 5 shot 1* tentang pengemudi ambulans Bapak David mencoba untuk keluar dari keadaan darurat pasien yang kritis dalam keadaan macet, namun sudah tidak ada cara lagi. Penulis membuat dua *shot* alternatif untuk adegan ini. Alternatif pertama penulis menggunakan *medium shot* dengan jarak kamera yang dekat dapat mempererat penonton dengan tokoh dalam *frame*. Penulis menggunakan *medium shot* ini karena ingin memperlihatkan penonton kemarahan, kekecewaan, dan ketidakberdayaan Bapak David dari bahasa tubuh dan ekspresi wajah yang masih terlihat detail. Sementara sedikit *low angle* digunakan karena penulis ingin memanipulasi penonton dengan *act* yang dipertunjukkan berlawanan dengan keadaan yang harusnya diartikan melalui *low*

angle shot. Karena penulis ingin penonton merasa tidak nyaman dan melangkah keluar dari zona nyamannya lalu menelaah keadaan yang terjadi pada *frame* tersebut. Elemen komposisi penulis menggunakan *rule of third* dengan penempatan tokoh yang menciptakan *point of interest* yang sangat besar di bagian tengah dan terfokus pada keseluruhan *act* dan ekspresi yang ditampilkan garis juga menyentuh bagian wajah dari tokoh sehingga *point of interest* tercipta dengan baik.

Kemudian pergerakan kamera *handheld* yang penulis terapkan sehingga penonton akan merasakan sudut pandang orang ketiga dan merasakan apa yang dirasakan didalam *shot* ini yang dikombinasikan dengan *prime lens* dengan ukuran 14 mm yang membuat dimensi *shot* semakin luas namun terasa sempit.



Gambar 3.30 Alternatif Pertama
(Dokumentasi Pribadi)

Alternatif perancangan *shot* yang kedua, penulis menggunakan *medium long shot* dan *eye level angle* yang dikombinasikan dengan pergerakan kamera *handheld*. Komposisi yang tercipta sangatlah tidak menarik dan banyak sekali ruang kosong pada sekitar tokoh sehingga memecah fokus penonton untuk melihat apa yang harusnya di lihat. Penggunaan *medium long shot* juga menyebabkan banyak sekali objek yang seharusnya tidak terlihat menjadi

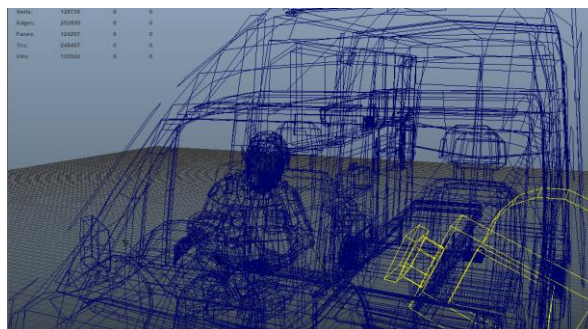
pengalih fokus penonton sehingga tidak sesuai dengan apa yang ingin penulis sajikan. Penggunaan *eye level* pada *shot* ini sangat tidak seimbang dikarenakan pergerakan kamera yang handheld membuat garis rule of third tidak tersentuh titik temunya dan membuat penonton tidak bisa menyatu dengan *shot* ini.



Gambar 3.31 Alternatif Kedua
(Dokumentasi Pribadi)

Setelah melakukan proses pembuatan alternatif yang mengacu pada teori yang penulis gunakan, penulis memilih alternatif pertama sebagai bahasan perancangan. Penulis akan melakukan eksplorasi kamera dengan menggunakan alternatif pertama untuk dibandingkan antara kamera nyata dan kamera virtual.

Penggunaan lensa kamera pada *shot* ini penulis melakukan perbandingan dengan prime lens 50 mm dan 8 mm dari dunia nyata ke dalam *software Maya* sebagai acuan penulis untuk merancang *shot* ini.



Gambar 3.32 Penempatan kamera dalam Maya

(Dokumentasi Pribadi)

Gambar di atas adalah hasil eksplorasi penulis pada dunia nyata yang telah penulis aplikasikan ke dalam *Maya* sesuai dengan perancangan yang sudah penulis buat untuk *scene 5 shot 1*.



Gambar 3.33 Prime Lens Focal Length 50 mm

(Dokumentasi Pribadi)

Penulis mencoba untuk menerapkan *focal length* 50 mm pada kamera *attribute* di *Maya* namun menghasilkan ruang yang sangat sempit dan terlalu dekat dengan tokoh sehingga membuat penonton tidak menyadari apa yang terjadi di sekitar tokoh.



Gambar 3.34 Prime Lens Focal Length 8mm

(Dokumentasi Pribadi)

Kemudian penulis mengganti *prime lens focal length* 8mm yang menghasilkan gambar di atas, dari ruang yang ada di sekitar tokoh sangat jelas dan penonton dapat melihat lebih banyak informasi dengan apa yang terjadi pada

shot ini sehingga penonton lebih dapat merasakan bahasa tubuh serta emosi yang dilontarkan oleh pergerakan tokoh.

Perancangan pergerakan kamera *handheld* pada *shot* ini memiliki pergerakan yang sedikit namun tetap terasa seperti sudut pandang orang ketiga karena pergerakan kamera ini terjadi ketika mobil sedang diam di tengah kemacetan dan tidak ada pergerakan sama sekali. Kemudian proses implementasi pergerakan *handheld* pada *shot* ini sama dengan perancangan 3.6.1.

Hasil akhir dari perancangan *shot scene 5 shot 1*, penulis menggunakan *shot* alternatif pertama karena sesuai dengan tujuan yang ingin penulis tujukan kepada penonton. *Medium shot* dalam *shot* ini juga sangat *on point* dalam memperlihatkan segala informasi yang dapat diterima oleh penonton. Penggunaan trik manipulasi *low angle* untuk digunakan berlawanan arah membuat *shot* ini menjadi lebih memiliki kesan yang sangat tidak nyaman namun masih dapat diterima artinya karena *low angle* pada *shot* ini justru memperlihatkan kelemahan dan ketidakmampuan tokoh ketika berhadapan dengan situasi mendesak dan genting. Elemen komposisi *rule of third* sangat berperan penting pada *shot* ini agar penonton fokus pada tokoh utama yang berada di tengah *frame* dalam *shot* ini namun pada *shot* ini garis tidak menyentuh mata sehingga membuat *shot* ini kehilangan fokus dan tidak memiliki *point of interest* yang cukup untuk membuat penonton fokus pada area wajah tokoh.



Gambar 3.35 Final *Shot*
(Dokumentasi Pribadi)